Cassandra Crossing/ La realtà alterata dei Pokèmon

(378) —Il giochino che sta ossessionando stuoli di utenti mobile è la killer app della realtà aumentata. E l'espressione delle…

Cassandra Crossing/ La realtà alterata dei Pokèmon

Figure 1:

(378)—Il giochino che sta ossessionando stuoli di utenti mobile è la killer app della realtà aumentata. E l'espressione delle potenzialità che gli smartphone hanno di infiltrarsi nella nostra realtà quotidiana.

05 agosto 2016—Difficile ignorare un fenomeno planetario ed esponenziale. Si può scegliere di non praticarlo, ma ragionarci sopra è un obbligo morale.

Per cui, come tante altre volte, Cassandra vi parlerà di qualcosa che non conosce, e su cui può quindi ben utilizzare le proprie doti di profetessa.

C'era una volta… "un Re!" esclameranno i 24 infantili lettori. No, e nemmeno un pezzo di legno, come invece faceva rispondere Collodi in "Pinocchio".

C'era una volta la realtà aumentata, cioè la sovrapposizione, il mescolamento del mondo reale con la realtà virtuale tramite computer grafica.

Sì, la realtà virtuale, l'ormai ultraquarantenne figlia di Ivan Sutherland che già nel '68 iniziava a smanettarci, poi brillantemente battezzata da Jaron Lanier nel 1989 che, coniando lo splendido neologismo, la rese popolare per sempre, anche se l'insufficiente tecnologia l'ha resa "meravigliosamente deludente" fino al terzo millennio.

La potenza di calcolo, i costi bassi e l'onnipresenza di computer in grado di gestire grafica in tempo reale, unita ai progressi nei sensori e agli studi sulla percezione, l'hanno trasformata oggi in un'industria vivacchiante tra il ludico ed il tecnico.

La realtà aumentata tutto sommato si concretizza anche nella semplice sovrapposizione dell'immagine della fotocamera con animazioni in computer grafica, il tutto realizzato da una semplice (bleah!) app.

Ed anche di realtà aumentata si parla da troppo tempo: oltre un decennio.

Un esempio: ben prima dei Google Glass, si era sviluppata una applicazione per chirurghi della colonna vertebrale. Lavorare con il bisturi in quelle zone è estremamente pericoloso a causa del fitto intrecciarsi di strutture muscolari, vascolari, tendinee e nervose: un taglio sbagliato sarebbe pericolosissimo, quindi i chirurghi lavorano con molta lentezza. Il metodo a realtà aumentata prevedeva di eseguire una TAC completa del paziente, e generare un modello 3D di tutte le vertebre.

All'inizio dell'operazione le vertebre vere venivano "strumentate" con piccoli riferimenti visibili, il chirurgo utilizzava un visore per realtà aumentata che sovrapponeva il modello 3D delle vertebre con la vista del campo operatorio, così da "vedere" attraverso i tessuti la colonna vertebrale nel campo operatorio.

Applicazione affascinante, ma mai uscita dalla fase sperimentale, forse per i costi o chissà… Pero' di realtà aumentata si è continuato a parlare, ed anche a vederne applicazioni pratiche che non la nominavano.

Ultimo esempio, la funzionalità "Force Trainer" inclusa nella app "Star Wars", messa in circolazione dalla Disney in occasione dell'uscita nei cinema del primo episodio della omonima soap opera. Il "Force Trainer" permette di vedere, attraverso lo schermo dello smartphone, un inesistente "remoto" (quella sfera volante con cui Luke si allena all'uso della spada laser per deviare i colpi in Episodio IV), e di usare il cellulare stesso come l'elsa della spada laser per parare i colpi. Molto carino, ma le megaditte come la Disney non sono destinate a creare killer application.

Lo ha fatto invece pochi mesi dopo Niantic che, dopo l'esperienza di Ingress e all'ombra dei personaggi Nintendo, ha creato quella che una volta veniva appunto chiamata "killer application" per la realtà aumentata.

Ma aldilà del successo planetario del giochino, e dell'incredibilmente complesso ed accurato piano di business che c'è dietro, cosa rimane da dire della vicenda?Beh, interessante ad esempio l'effetto collaterale di dover creare un sito per rimuovere mostriciattoli e palestre da proprietà private, dove essi tendono ad accumularsi.

Nuovo lavoro per gli avvocati.

Infatti le aziende ad alta tecnologia non gradiscono granché di vedere i loro prodotti ancora segreti sullo sfondo di foto di Pikachu, o di dover cacciare intrusi a loro volta a caccia di mostriciattoli perché Niantic ha piazzato una palestra nella sala riunioni dei dirigenti o sui banchi prova di una nuova turbina.

Attenzione: a ben guardare Pokémon Go non è solo la killer application della realtà aumentata, ma molto di più. E' l'espressione materiale delle potenza tecnologica insidiosamente nascosta negli smartphone. Chissà per cosa la useranno domani…

Ed è invece preoccupante l'inizio di una realtà "alterata" di massa, ben più insidiosa di un telegiornale governativo, più pericolosa di una partita di 12 ore ad Halo, o di 18 ore al giorno

dentro World of Warcraft (sì, Cassandra è "datata" anche sulle citazioni videoludiche).

Trovate normale che ci siano persone che vi passano accanto e che percepiscono un mondo diverso dal vostro? O che siate voi a percepire un mondo diverso dal loro?

Su questa cosa dovremo tornarci con più calma, e per intanto guardatevi questo ottimo video di Keiichi Matsuda, che rappresenta perfettamente una parte delle preoccupazioni di Cassandra. Fortemente consigliato.

E per chi ancora può, buone ferie dalla vostra Cassandra.

Originally published at punto-informatico.it.

Scrivere a Cassandra—Twitter—Mastodon
Videorubrica "Quattro chiacchiere con Cassandra"
Lo Slog (Static Blog) di Cassandra
L'archivio di Cassandra: scuola, formazione e pensiero

By Marco A. L. Calamari on August 23, 2023.

Canonical link

Exported from Medium on August 27, 2025.